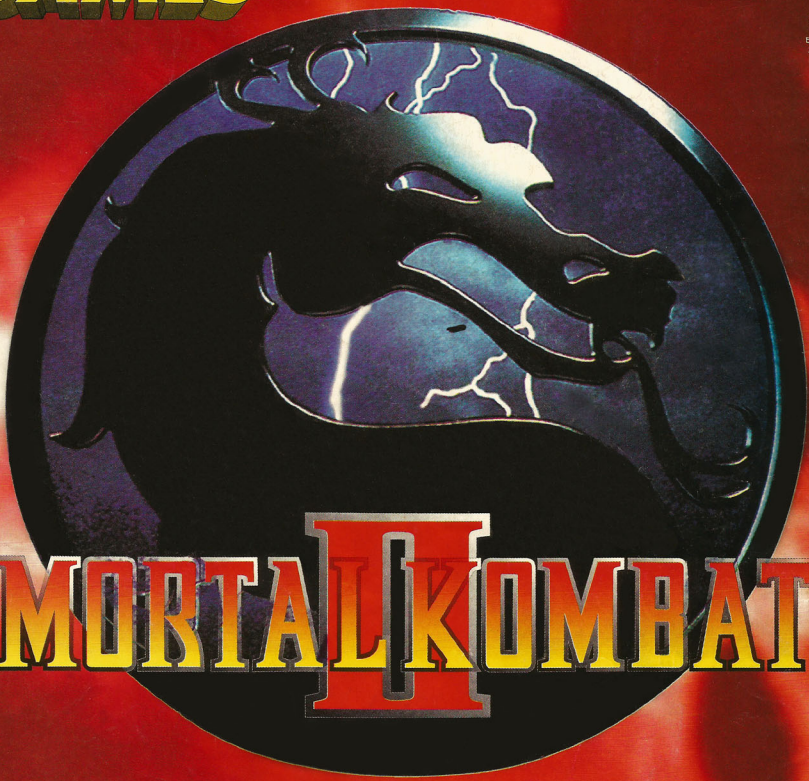
AÇÃO GAMES

ESPECIAL

EDITORA AZUL

3612 - 1 ED. 72-E — PREÇO R$ 2,50



MORTAL KOMBAT II

PARA TODAS AS VERSÕES

ARCADE - MEGA - SNES - GAME GEAR / MASTER - GAME BOY

O GUIA DEFINITIVO

FRIENDSHIPS

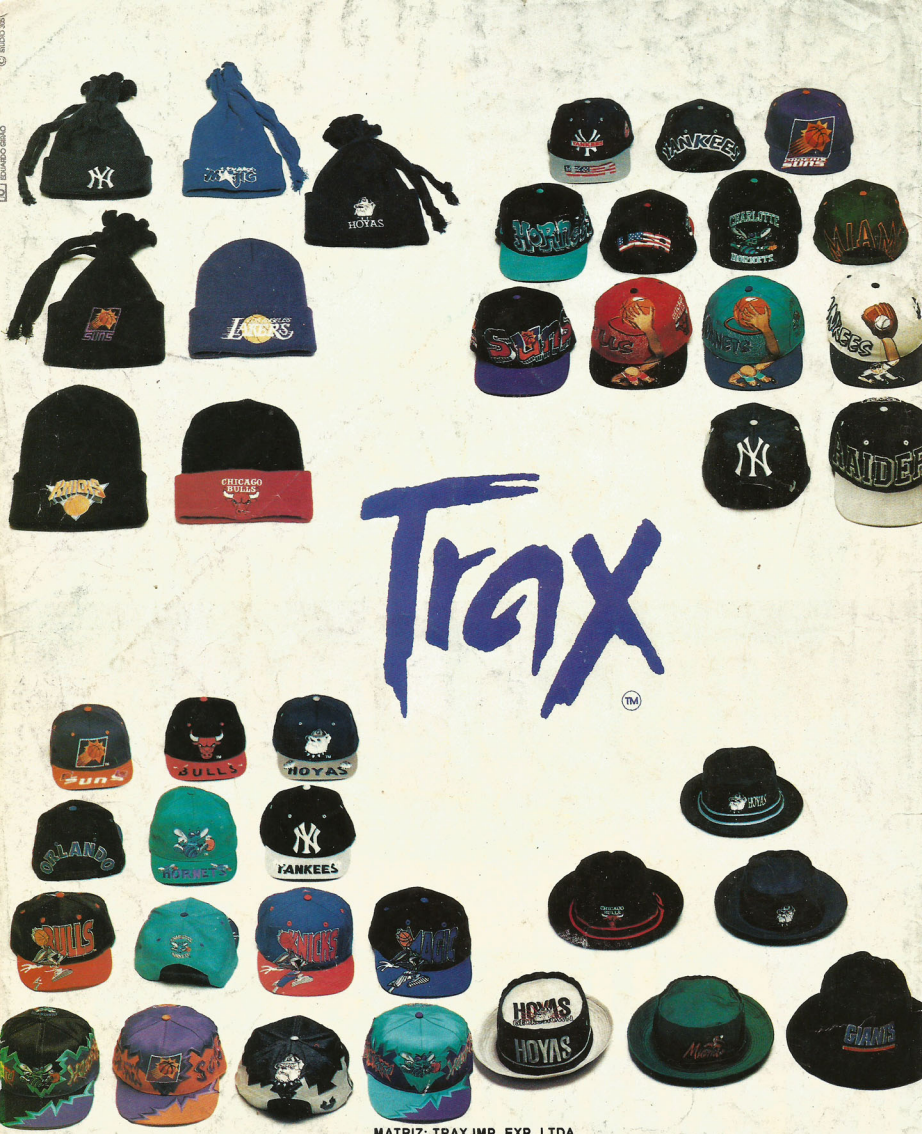
BABALITIES

GOLPES

FATAIS

PERSONAGENS

SECRETOS



MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA
VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)
SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920
FILIAL: BELO TRAX
R. TOMÉ DE SOUZA 1140B # SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824

E S P E C I A L

MORTAL KOMBAT II

O G U I A D E F I N I T I V O

Arcade, Super Nintendo e Mega Drive

4 - Dicas Arcade, Mega Drive e Super Nintendo
8 - Kitana
9 - Scorpion
10 - Sub-Zero
11 - Raiden
12 - Mileena
13 - Liu Kang
14 - Kung Lao
15 - Johnny Cage
16 - Jax
17 - Reptile
18 - Shang Tsung
19 - Baraka

(as imagens desta seção foram obtidas da versão para SNES)

Game Gear e Master System

20 - Dicas
21 - Scorpion, Sub-Zero, Kitana e Mileena
22 - Liu Kang, Jax, Reptile e Shang Tsung

Game Boy

23 - Dicas
24 - Scorpion, Sub-Zero, Kitana e Mileena
25 - Liu Kang, Jax, Reptile e Shang Tsung

MORTAL KOMBAT II

Parecia impossível, mas é verdade. Mortal Kombat II já chegou detonando, prometendo desbancar todos os jogos de luta do mercado. E, pelo jeito, conseguiu. Até mesmo fãs incondicionais da série Street Fighter tiveram que se render à perfeição dos gráficos, ao sangue e violência, ao som tenso e macabro e, principalmente, à excepcional jogabilidade de MKII. São mais de 100 movimentos diferentes para os 12 personagens do Arcade, Mega e SNES, entre golpes especiais, fatalities, babalities, friendships e ainda muitos truques e lutadores secretos. Os comandos são idênticos para essas três versões.

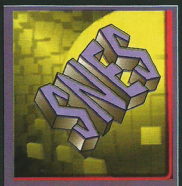
O novo combate mortal parte do princípio de que Liu Kang, lutador do Reino da Terra, conseguiu derrotar todos os lutadores em um torneio organizado por Shang Tsung, um monge Shaolin do Reino Exterior, impedindo a conquista do Reino da Terra pelo governador supremo de todos os

MORTAL KOMBAT II
Midway
Luta
1 ou 2 jogadores

COMANDOS

LP - Low Punch (Soco Baixo)
HP - High Punch (Soco Alto)
LK - Low Kick (Chute Baixo)
HK - High Kick (Chute Alto)
Block - Defesa

A versão arcade de MKII, primeira a ser lançada, detonou: cenários incríveis, uso e abuso de movimentos especiais e digitalizações incríveis. Mas o que mais impressiona são os efeitos sonoros. Graças ao DCS Sound System, uma tecnologia parecida com o Q-Sound, o som estéreo reproduz a sensação de ambiente. Os graves são envolventes, reforçando o tom macabro do game. O som é tão bom que o próprio arcade faz propaganda do CD com a trilha sonora, lançado nos EUA.



MORTAL KOMBAT II
Acclaim
Luta
1 ou 2 jogadores
24 Mega

COMANDOS

LP - Low Punch (Soco Baixo) - B
HP - High Punch (Soco Alto) - Y
LK - Low Kick (Chute Baixo) - A
HK - High Kick (Chute Alto) - X
Block - Defesa - L e R

A versão para SNES é simplesmente um arraso. Ela é igualzinha à versão arcade, com os mesmos efeitos sonoros e música, mesmos personagens, cenários, lutadores secretos... Enfim, tudo! Além disso, essa versão conta com dicas exclusivas, como o Tournament Mode e ainda seqüências especiais para facilitar o game ou lutar direto com os chefes ou lutadores secretos. Dá só uma sacada em todos os lances desta versão de arrepiar!

reinos, Shao Kahn. Para se redimir, Shang Tsung organizou novo torneio - Mortal Kombat II, claro. Cada lutador participa com um objetivo diferente, mas o objetivo máximo é derrotar Shao Kahn. Aí, você tem duas opções: se o seu lutador faz parte do time do Big Boss, agora é a sua chance de desbancar o bacana... Mas, se você luta com Liu Kang ou seus aliados, além de desbancar o chefão, você ainda salva o Reino Terrestre... A escolha é sua!

A versão para Mega também tem os 12 personagens do arcade, com os mesmos comandos e fatais. Peca um pouco pelo som, com menos efeitos que o arcade. Também estão presentes os três lutadores secretos. Mas o grande lance do Mega são os Test Modes, em que você pode configurar lances bem legais para curtir ainda mais seu MKII.

Test Mode

Aqui, é possível configurar o computador para melhorar ainda mais seu desempenho. Para acessar os três Test Modes disponíveis, entre na tela de opções, mova a flechinha para Done (cuidado para não sair da tela!) e entre esta seqüência esperta:

← ↓ ← → ↓ → ← ← → →

Pronto, agora veja o que rola em cada um deles!

MORTAL KOMBAT II
Acclaim
Luta
1 ou 2 jogadores
24 Mega

COMANDOS

LP - Low Punch (Soco Baixo) - A
HP - High Punch (Soco Alto) - X
LK - Low Kick (Chute Baixo) - C
HK - High Kick (Chute Alto) - Z
Block - Defesa - B e Y

Tournament Mode

Se você gosta de lutar, lutar... e lutar, que tal formar times entre lutadores? Basta ligar o console com os botões L e R, do controle 1, apertados. Logo na apresentação, você vai ver as diferenças: Shao Kahn aparece e, em seguida, pinta também o Kintaro, que destrói o logo da Acclaim. Depois do show, ainda sem soltar L e R, aperte Start.

Agora você pode formar um time de quatro personagens (vale repetir!) e disputar uma luta de quatro rounds. Perdeu? Seu segundo lutador imediatamente entra em cena. Ganhou? Então, começa outra luta de mais quatro rounds, agora com o seu segundo lutador. E assim por diante, até acabarem os lutadores.

Mais Códigos

DIGITE NA TELA
CHOOSE YOUR FIGHTER

Tempo extra para os fatais

Agora, você tem 15s. para detonar os fatais.

↑ ↑ ← ↑ ↓ + Select

30 créditos

Pode ser repetido sempre que suas vidas estiverem indo para o espaço.

← ↑ → ↓ ← + Select

Apelação total

Detone o adevrsário com um único golpe.

↓ ↑ → ↑ ← + Select

Direto aos figurões

Lute de cara com quem decide.

Shao Kan → ↑ ↑ → ← + Select
Kintaro ↑ ↓ ↓ → → + Select
Smoke ↑ ← ↑ ↑ → + Select
Jade ↑ ↓ ↓ ← → + Select
Noob Saibot ← ↑ ↓ ↓ → + Select

Test Mode 1

No Damagé P1 ou P2 - Player 1 ou Player 2 invencíveis.
1 Hit Kills P1 ou P2 - Player 1 ou Player 2 detonam o inimigo com um único golpe.

Test Mode 2

Background - Escolha o cenário.
Battle Plan - Escolha o desafiante. Os três últimos são Shang Tsung, Kintaro e Shao Kahn.
Soak Test - Para curtir lutas travadas pelo computador.

Test Mode 3

Você pode determinar como o computador finaliza as lutas, caso ele ganhe - escolha entre fatalities, babalities ou friendships. E na opção Oh, Nasty, aparece o chato do Dan Forden, um dos criadores de MKII, só para tirar um sarro...

SUPER DICAS!

Pensa que acabou? Mortal Kombat ainda tem uma batelada de dicas quentíssimas, essas comuns para as versões do Mega Drive, Super Nintendo e Arcade. Agora você confere como fazer aparecer os três lutadores secretos, como detonar os chefões, os comandos fatais para os cenários especiais e muito mais!

MORTAL

LUTADORES SECRETOS

Se no Mortal I descobrir Reptile, o lutador secreto, dava muito trabalho, achar os três secretos de MKII é bico! Primeiro, porque os caras dão a maior bandeira. E segundo, porque o procedimento é bem mais simples. Por enquanto, são três os misteriosos: Jade, Smoke e Noob Saibot, que é Tobias Boon, nome de um dos programadores, escrito ao contrário. Jade e Smoke dão as caras atrás das árvores no cenário Living Forrest, ou ainda aparecem aleatoriamente no meio da luta, dizendo que será difícil encontrá-los. Que dúvida... E, por falar em dúvida, ainda resta um mistério: quem será o esquentadinho que luta com Liu Kang na ponte do fundo da fase The Pit 2, pegando fogo da cintura para cima? Enquanto ninguém descobre, veja como lutar contra Jade, Smoke e Noob Saibot.

Para enfrentar Saibot, basta vencer 50 lutas, no Super Nintendo ou no Arcade, ou 25 lutas no Mega Drive. Quando você estiver fera, será bico!

No Tournament, durante o segundo round da luta que antecede a interrogação, detone seu inimigo usando só o LK (chute baixo). Se conseguir, encara a gatinha Jade no Portal!

Para achar esse cara, basta ficar ligado na cara de Dan Forden, um dos criadores de MKII. Ele aparece no canto inferior direito da tela e grita "Toasty". Quando isso acontecer no Portal, aperte rapidamente

↓ + Start

BOSSES!

Kintaro

Para detonar esse Goro evoluído no SNES, fique bem em frente ao local onde Sonya está presa, disparando magias para manter o cara longe. Ele vai pular na sua cabeça, acertando de todo jeito, mas cai no canto da tela. Aí, é só virar e enchê-lo de porradas!

Cenários

Uma das grandes curtições de MKII são os novos cenários. São dez ao todo, incluindo o Goro's Lair, do antigo MK, onde agora você enfrenta os lutadores secretos. Na versão MEGA DRIVE esses lutadores aparecem numa versão azul da tela The Portal. Não há um cenário específico para cada lutador, como no Street. E o melhor: nos cenários Kombat Tomb, The Pit 2 e Dead Pool você pode executar fatalities diferentes. Uma curtição a mais!

Living Forrest

The Portal

The Tower

Kahn's Arena

Wastleland

The Armory

KOMBAT

TOQUES!

Throwing Disable

Quer deixar a luta mais emocionante? Quando o round começar, faça a seqüência:

↓ + HP

nos dois controles ao mesmo tempo. Acabou o agarrão!

Random Select

Está em dúvida para escolher seu lutador? Deixe o computador fazer isso para você! Na tela de escolha dos lutadores, é só colocar o direcional para cima e apertar Start.

Finais mais fáceis

Se você tiver dificuldade para executar algum fatality, babality ou friendship, experimente segurar Block e, então, fazer a seqüência. Block mantém seu lutador parado, o que facilita e muito a execução de um comando mais complicado.

Friendships e Babalities

Para detonar friendships e babalities, você não pode usar nenhum botão de soco - nem qualquer golpe que use esses botões - no round no qual o movimento vai ser usado. Fique ligado, só vale chute mesmo!

João Bobo

Uma boa maneira de treinar golpes é selecionar dois lutadores. Com o inimigo parado, é só sair batendo e treinar as seqüências de golpes mais difíceis de MKII!

Shao Kahn

Ele é um dos caras mais fáceis de bater. Não pula e só tem um ataque perigoso: a ombrada. No mais, fica resmungando o tempo todo... Defenda suas ombradas e, quando ele parar para dizer suas abobrinhas, aproveite e dê muitas porradas. Os apressadinhos têm outra alternativa: defenda a ombrada e emende um gancho em seguida.

Dead Pool

Kombat Tomb

The Pit 2

Dead Pool: Você joga o perdedor dentro de uma piscina de ácido. O comando para todos os lutadores é idêntico:

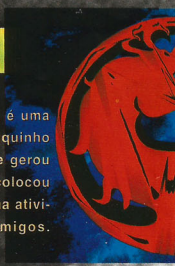
LP + LK ↓ + HP

Kombat Tomb: o adversário é arremessado contra espinhos no teto.

The Pit 2: a vítima despenca fosso abaixo, com direito a zoom e muito sangue.

KITANA

Mistério e desconfiança cercam esta lutadora. Irmã gêmea de Mileena, é uma das assassinas de Shao Kahn. Só que o cara não confia nem um pouquinho nela. Kitana foi surpreendida conversando com alguém na Terra, o que gerou desconfianças. E, para saber qual é a da mortal garota, Shao Kahn colocou Mileena na sua cola. Enquanto não se prova nada, ela continua em plena atividade, cortando cabeças e arrancando muito sangue de seus inimigos.



FATALITY 1 HEAD CHOP

Encostado no adversário:
Block 3x + HK

Com um simples golpe de seu leque, Kitana corta a cabeça do adversário.

FATALITY 2 KISS OF DEATH

Encostado no adversário:
segure LK,
→ → ↓ →,
solte LK

Apesar da graça e beleza de Kitana, taí um beijo que ninguém encara...

BABALITY

↓ ↓ ↓ + LK

FRIENDSHIP

Segure Block,
↓ ↓ ↓ ↑ + LK

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Fan Lift: uma boa maneira de manter o inimigo à distância.

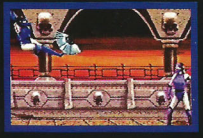
← ← ← + HP

Air Attack
↓ ↙ ← + HP

Deep Cut
← + HP

KOMBAT TOMB
THE PIT 2

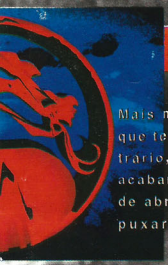
Encostado no adversário:
→ ↓ → + HK



→ → + HP e LP juntos

Fan Toss: Kitana arremessa seu leque mortal. Pode ser executado no alto.

SCORPION



Mais mistérios... Scorpion é a versão "esquentada" de Sub-Zero, que tem aparência de irmão gêmeo mas não é nem parente. Ao contrário, os dois são inimigos mortais. Scorpion deseja mesmo é acabar a todo custo com Sub-Zero, mesmo que, para isso, tenha de abrir mão do torneio. Luta armado de um arpão, que usa para puxar os adversário para perto e depois golpeá-los.

A média distância:
Block, ↑ ↑ + HP

FATALITY 1 — F I R E

Scorpion tira sua máscara, revelando sua cara feia, e torra o adversário.

Perto do inimigo:
segure HP,
→ ↓ → → →,
solte HP

FATALITY 2 — S L I C E

Scorpion não revela sua identidade, mas parte o adversário ao meio.

↓ ↓ ↑ ↑ + HP

FATALITY 3 — T O A S T Y

A mesma torrada, mas a uma distância maior.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Take Down
↓ ↙ ← + LK

Air Throw **pule e Block**
(perto do inimigo)

Teleport **↓ ↙ ← + HP**
(pode ser aéreo)

Spear **← ← + LP**

KOMBAT TOMB
THE PIT 2
↓ ↓ → → + Block

BABALITY

↓ ← ← + HK

FRIENDSHIP

← ← ↓ + HK

SUB-ZERO

Ninguém sabe como Sub-Zero sobreviveu ao primeiro torneio, mas a verdade é que ele está aí. E com sede de vingança: quer, a todo custo, acabar com a graça e as mutações de Shang Tsung. Sua obcessão em acabar com o ex-velhinho é tanta que não dá a mínima para as perseguições de Scorpion. O único meio de levar seu objetivo a cabo é participar do combate mortal, usando e abusando de seus truques gelados.

FATALITY 1 — DEEP FREEZE

Longe do adversário:
Congelar
→ → ↓ + **HK**
Detonar
→ → ↓ → → + **HP**

Sub-Zero primeiro congela o adversário, depois detona.

FATALITY 2 — I C E B A L L

Longe do adversário:
segure LP,
← ← ↓ →,
solte LP

A bola de gelo arranca até os ossos do adversário.

BABALITY

↓ ← ← + **HK**

FRIENDSHIP

← ← ↓ + **HK**

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Freeze: Sub-Zero pode congelar seus adversários a qualquer momento. Mas se jogar duas destas magias em seguida, quem congela é ele próprio.

↓ ↘ → + **LP**

Slide - ↙ + **LP** + **LK**

K O M B A T T O M B
T H E P I T 2
↓ ↓ → → + **Block**

↓ ↙ ← + **LK**

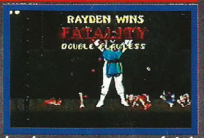
Ground Ice: com o chão coberto de gelo, o adversário escorrega e vira presa fácil.

RAIDEN

Mestre na terapia de choque, Raiden poderia até arranjar um bico de torturador por aqui... Suas intenções são basicamente boas: depois de avisar os outros competidores do reino terrestre dos verdadeiros planos de Shao Kahn, ele participa do combate mortal para colocar a besta mascarada (Shao Kahn, claro!) no seu devido lugar. Uma boa arma é manter sua eletricidade estática sob controle...

FATALITY 1 — S H O C K

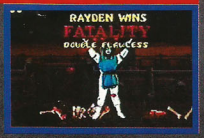
Segure LK por 3s., aproxime-se do adversário e solte LK. Durante os choques, aperte alternada e rapidamente LK e Block.



Depois de uma boa terapia de choques, a carga fatal.

FATALITY 2 — DEATH PENALTY

Segure HP por 10s., antes de aparecer a mensagem FINISH HIM/HER. Então solte HP perto do inimigo



Raiden dá a sentença de morte com um supersoco de misericórdia

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Lightning: Raiden dispara uma carga elétrica contra o adversário. Bzzz...

↓ ↘ → + LP

KOMBAT TOMB — THE PIT 2

Block, ↑ ↑ ↑ + HP

Teleport - ↑ ↓

Shock Therapy (só no versus mode) perto do adversário, segure HP por 3s., solte HP

← ← → (pode ser executado no alto)

Torpedo: Raiden se tranforma em um verdadeiro projétil.

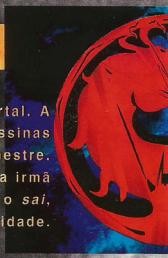
BABALITY

Block + ↓ ↓ ↑ + HK

FRIENDSHIP

↓ ← → + HK

MILEENA



Bonita, graciosa, sedutora e forte, mas acima de tudo, mortal. A exemplo de sua irmão gêmea, Kitana, Mileena é uma das assassinas pessoais de Shao Kahn. Mas com uma diferença: é fiel ao mestre. Tanto que uma de suas missões no torneio é ficar na cola da irmã para depois dedurar... Cuidado com ela: além de ágil, usa o *sai*, uma espécie de adaga japonesa, com extrema rapidez e habilidade.

FATALITY 1 — SLICE'N'DICE

Encostado no adversário:
→ ← → + LP

Mileena retalha seu adversário com golpes rapidíssimos de *sai*.

FATALITY 2 — MAN EATER

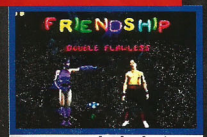
Encostado no adversário:
segure HK por 2s., solte HK

Mileena se aproxima do adversário como quem vai dar um super beijo. Em vez disso, suga-o com a boca e cospe os ossos (bem indigestos) depois...

BABALITY

↓ ↓ ↓ + HK

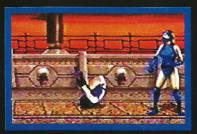
FRIENDSHIP



Block + ↓ ↓ ↓ ↑ + HK

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Roll Ball: a "bolinha" de Mileena derruba qualquer um...

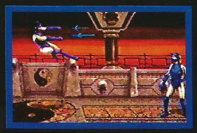


← ← ↓ + HK

Throw → + LP

Drop Kick → → + LK

KOMBAT TOMB — THE PIT 2
→ ↓ → + LK



HP 2s.

Sai Toss: Mileena arremessa o *sai*. Pode ser executado no alto

LIU KANG

Herói do primeiro torneio. Lui Kang está de volta. É mais um cara sedento por sangue e vingança, principalmente de seu arqui-inimigo Baraka que, após o primeiro torneio, liderou o massacre que destruiu todos os templos do jovem kung fu. Mas também quer acertar Shao Kahn, e vai usar toda a sua sabedoria marcial para conseguir.

Encostado no adversário:
↓ → ← ← + HK

FATALITY 1 DRAGON SNACK

Uma das cenas mais chocantes de MKII: Liu se transforma em dragão para devorar o adversário.

360° para o lado oposto ao adversário

FATALITY 2 UPPERCUT

Liu Kang detona um supersoco, tipo dragon punch, arrasador.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Bike Kick: seqüência rápida e fulminante de chutes na cara do adversário.

segure LK por 5s., solte LK

KOMBAT TOMB
THE PIT 2
← ← → → + LK

Magia no alto - pule, → → + HP
Flying Kick - → → + HK

High Fireball → → + HP
Low Fireball → → + LP

Fireball: a velha e boa magia, ideal para manter inimigos à distância

BABALITY

↓ ↓ → ← + LK

FRIENDSHIP

→ → ← ← ← + LK

KUNG LAO

Apesar de ter sido um monge Shaolin, Kung Lao agora luta ao lado de Liu Kang para depôr Shao Kahn. Sua arma mortal é o chapéu, afiado como navalha, que ele atira com precisão contra o inimigo. Curiosamente, um novo chapéu surge em sua cabeça quase que num passe de mágica, tão logo o anterior seja atirado. Com certeza não é o tipo de cara que usa chapéu para enfeitar cabeça...

FATALITY 1 — SPLIT'EM IN HALF

A meia distância do adversário:
Block e → → → + LK

Kung Lao transforma seu adversário em gêmeos siameses... separados no fio da aba do chapéu.

FATALITY 2 — HAT THROW

Após o último golpe, longe:
segure LP, ← ← →, solte LP.
Controle o vôo do chapéu com o direcional.

Kung Lao consegue decapitar seu adversário com um arremesso certeiro do chapéu.

BABALITY

← ← → → + HK

FRIENDSHIP

← ← ← ↓ + HK

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Spin Shield: girando, ele cria um campo de força

↑ ↑ + LK
(para fazer girar, aperte LK repetidamente)

Teleport: ↓ ↑

Voadora para baixo: pule, ↑ ↓ + HK

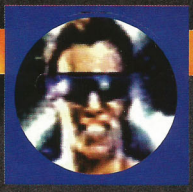
→ → → + HP

KOMBAT TOMB THE PIT 2

Hat Toss 1 ← → + LP + ↑ (chapéu sobe)
Hat Toss 2 ← → + LP + ↓ (chapéu desce)
Hat Toss 3 ← → + LP (chapéu sai reto)

Hat Toss: Kung Lao mostra habilidade no manejo no chapéu.

JOHNNY CAGE



Herói de Hollywood, há muito o lutador mestre em kickboxe e galã não pinta nos sets de filmagens. O motivo: quer, a todo custo, ajudar seu irmão, Liu Kang, a salvar a humanidade de Shao Kahn. Mas o verdadeiro motivo ele mantém em segredo: ser o único proprietário de direitos autorais do torneio para uma nova produção hollywoodiana. Espertinho, não?

FATALITY 1 — HEAD PUNCH

Encostado no adversário, rapidamente:
→ → ↓ ↑

Super uppercut, capaz de arrancar a cabeça do adversário.

FATALITY 2 — TRIPLE HEAD PUNCH

Encostado no adversário:
→ → ↓ ↑ ↓
+ LP + Block
+ LK

Também arranca a cabeça do adversário, mas com uma seqüência tripla de socos.

FATALITY 3 — TORSO RIP-OFF

Encostado no adversário:
↓ ↓ → → + LP

Cage torce a coluna do inimigo, arranca seu tronco e atira-o para trás.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Torre o inimigo:

Low Green Flame:
↓ ↘ → + LP

High Green Flame:
↓ ↙ ← + HP

KOMBAT TOMB — THE PIT 2
↓ ↓ ↓ + HK

Rising Punch
← ↓ ↙ + HP

Groin Punch
↓ LP + Block

Shadow Kick
← → + LK

BABALITY

← ← ← + HK

FRIENDSHIP

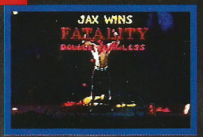
↓ ↓ ↓ + HK

JAX

Jax, ou se preferirem, Major Jackson Briggs, é o comandante de Sonya, do primeiro torneio, na U.S. Special Forces. Ou melhor, era, já que a ruiva desapareceu. Claro, resgatá-la é a sua missão no torneio. Enquanto a maioria dos lutadores usa e abusa de técnicas marciais, Jax é um wrestler nato. Talvez isso faça a diferença em seu favor...

FATALITY 1 THE CLAPPER

Encostado no adversário: segure LP, →, →, →, solte LP



Jax bate palmas pela vitória, só que com a cabeça do adversário entre suas mãos. Pobre cabeça...

FATALITY 2 A R M R . I . P

A dois passos do adversário: Block 3x + LP

Jax arranca violentamente os braços do adversário

BABALITY

Block + ↓ ↑ ↓ ↑ + LK

FRIENDSHIP

Block + ↓ ↓ ↑ ↑ + LK

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Grab & Smack: se estiver perto o suficiente, Jax agarra o adversário e acerta até cinco potentes socos na cabeça.

→ → + LP, LP, LP, LP, LP

Wave Punch ↓ ↙ ← + HK

Ground Slam Block no alto

Throw → + LP

Repeated Body Slams

LP + HP + HP + HP + HP

KOMBAT TOMB THE PIT 2

Block ↑ ↑ ↓ + LK

LK 4s. e solta

Earthquake: o terremoto é demais: a tela treme e o adversário dança.

REPTILE

Raramente Reptile revela sua forma de lagarto-gigante. Mas quando o faz, é para arrepiar. Guarda-costas de Shang Tsung, era um dos lutadores secretos em MKI. Sempre fiel ao líder, ou quase sempre, já que ambos terão de se enfrentar, mais cedo ou mais tarde. E, considerando o fato de que Tsung pode se transformar em Reptile, fica a dúvida: será que o mutante precisa mesmo de um leão, ou melhor, lagarto de chácara?

A média distância do adversário:
← ← ↓ + LP

FATALITY 1 — HEAD SNACK

Com sua longa língua réptil, Reptile arranca a cabeça do adversário como quem caça insetos.

Quando estiver invisível:
→ → ↓ + HK

FATALITY 2 — INVISIBLE SLICE

Reptile também pode fatiar seu adversário, cortando-o ao meio.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Acid Spit: uma cuspida um tanto azeda e, principalmente, mortífera

→ → + HP

KOMBAT TOMB THE PIT 2
↓ ↓ → → + Block

Slide ↙ + HK + LK

Energy Ball ← ← + HP e LP simultaneamente

Block, ↑ ↑ ↓ + HP

Invisibility: Reptile, quando invisível, é mortífero para os adversários

BABALITY

↓ ← ← + LK

FRIENDSHIP

← ← ↓ + LK

SHANG TSUNG

O mutante "ex-velhinho" do primeiro torneio tem sorte de estar vivo. Isso porque, naquela ocasião, pós tudo a perder quando perdeu a batalha para Liu Kang. Num raro momento de benevolência, em vez de liquidá-lo, Shao Kahn resolveu dar a seu discípulo uma segunda chance. Organizador do segundo combate mortal, Shang Tsung volta rejuvenescido e prometendo não falhar desta vez. Seu poder mutante está incrementado, e é importante arma para a vitória.

FATALITY 1 — INNER EAR

Perto do adversário: segure HK e Block por 2s.

Shang Tsung detona o adversário, só deixando seus ossos.

FATALITY 2 — SOUL SUCK

Encostado no adversário: segure Block, ↑ ↓ ↑ + LK

Shang Tsung agarra o adversário e suga sua alma para dentro de si, através da mão.

FATALITY 3 — K I N T A R O

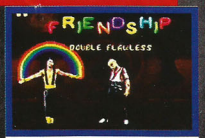
No segundo round, segure LP por cerca de 30s. Solte quando aparecer a frase FINISH HIM/HER

Delire: Shang Tsung se transforma em Kintaro e arrebenta ao meio seu adversário. Que ira...

BABALITY

← → ↓ + HK

FRIENDSHIP



← ← ↓ → + HK

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Fireball
← ← + HP

Double Fireball
← ← → + HP

Triple Fireball
← ← → → + HP

Fireballs: fáceis de executar e poderosas

BARAKA

O mais feio dos lutadores há muito não vai ao dentista. Deveria, pois suas mandíbulas não servem para nada, já que ele não as usa. Mas seu estilo de luta e personalidade agradam Shao Kahn, que acabou recrutando-o ao seu time de assassinos particulares. Mesmo perseguido por Liu Kang, ele ignora o fato e deseja provar sua lealdade ao mestre.

MUTAÇÕES

Quem não se lembra do velhinho que tinha a manha de se transformar em outros lutadores no primeiro Mortal? Pois é, só que agora ele volta rejuvenescido e quem decide em quem ele vai se transformar é você. Demais! Fique ligado nas seqüências para as mutações.

Liu Kang
← ← → → + Block

Kung Lao
← ↓ ← + HK

Johnny Cage
← ← ↓ + LP

Reptile
segure Block + ↑ ↓ + HP

Sub-Zero
→ ↓ → + HP

Kitana
Block 3x

Jax
↓ → ← + HK

Mileena
HP 3s. e solta

Baraka
↓ ↓ + LK

Scorpion
segure Block + ↑ ↑

Raiden
↓ ← → + LK

Encostado no inimigo:
Block + ← → ↓ → + LP

FATALITY 1 — LIFT 'EM

Baraka levanta seu adversário, perfurando-o com suas garras

Encostado no inimigo:
Block + ← ← ← + HP

FATALITY 2 — HEAD CHOP

Baraka arranca a cabeça do adversário com um golpe de suas garras

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Shredder: Baraka retalha os adversários com suas garras

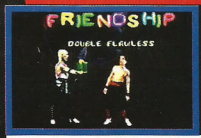
Shredder ← ← ← + LP
Rasteira ← + LK
Spark Toss ↓ ↙ ← + HP
Deep Cut ← + HP

KOMBAT TOMB THE PIT 2
→ → ↓ + HK

BABALITY

Block + → → → + HK

FRIENDSHIP



Block + ↑ ↑ → → + HK

Mortal Kombat II

Acclaim

Luta - 1 jogador

2 Mega

COMANDOS

P - Soco (botão 1)

K - Chute (botão 2)

Block - Defesa (Start)

Mortal Kombat II para Game Gear também surpreende. Nem tanto pela jogabilidade, mas principalmente pelos gráficos. E o melhor: a não ser pela quantidade de cores, a versão para Master System será idêntica - calma, ela já está chegando, é só uma questão de tempo. Claro, devido às limitações do portátil da Sega, o game foi reduzido. São oito lutadores, como no Game Boy, mas aqui Kintaro dá as caras - Ih, mais um Boss para detonar. Confira agora todos os golpes e os melhores lances do cart!

QUEM FICOU DE FORA

Entre os lutadores, Baraka, Johnny Cage, Raiden e Kung Lao ficaram mesmo de fora. Mas, a falta mais sentida é mesmo dos babalities e friendships - uma pena. Entre os cenários, Dead Pool também dançou, sendo impossível dar aquele banho de ácido no inimigo. Mas o fatality do cenário Kombat Tomb está presente. Entre os lutadores secretos, só Noob Saibot ficou de fora.

LUTADORES SECRETOS

Jade e Smoke, os dois lutadores secretos, estão presentes. E com um cenário completamente novo e diferente das outras versões. Veja como fazer eles aparecerem:

Você tem que ficar esperto: assim que a carinha de Dan Forden, um dos programadores do game, aparecer na tela Kombat Tomb, aperte rapidamente ↓ + Start

Tem que ser bem rápido, senão não dá certo!

A garota Jade aparece mais facilmente. Na luta que antecede a tela da interrogação, detone o adversário sem usar soco. Isso mesmo, só vale chute! Agora, cuidado: ela é bastante rápida...

TRANSFORMAÇÕES DE SHANG TSUNG

Liu Kang segure K por 2s., ←, solte K

Reptile segure K por 2s., ↖, solte K

Sub-Zero segure K por 2s., →, solte K

Mileena segure K por 2s., ↗, solte K

Scorpion segure K por 2s. ↙, solte K

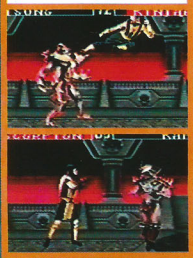
Kitana segure K por 2s., ↓, solte K

Jax segure K por 2s., ↘, solte K

Bosses

Kintaro e Shao Kahn

O esquema para detonar os dois chefões é o mesmo. Use e abuse das magias para não deixar que eles cheguem muito perto. E, quando isso acontecer, use o gancho para acertá-los. Não é difícil, com um pouco de treino você pega a manha!



KOMBAT TOMB

No Game Gear, além dos fatalities tradicionais, você tem ainda a opção do fatality do Kombat Tomb - que, lógico, só pode ser usado neste cenário. A seqüência é sempre a mesma para todos os lutadores.

SUB-ZERO

SCORPION

KITANA

MILEENA

KOMBAT TOMB FATALITY

SUB-ZERO	SCORPION	KITANA	MILEENA
→ ← → + P	→ ← → + P	→ ← → + P	→ ← → + P

FATALITY
DEEP FREEZE

→ → ↓ + K para congelar
chegue perto e → → ↓ → + P

MOVIMENTOS ESPECIAIS

SUB-ZERO

slide

freeze

ground freeze

Slide: segure ←, P + K - Freeze: ↓ ↘ → + P
Ground Freeze: ↓ ↙ ← + K

FATALITY
F I R E

Block, ↑ ↑ + P

SCORPION

spear

teleport punch

leg grab

Spear: ← ← + P - Air Throw: segure Block perto do inimigo, no alto
Teleport Punch (pode ser aéreo): ↓ ↙ ← + P - Leg Grab: → ↘ ↓ ↙ ← + K

FATALITY
KISS OF DEATH

Segure Block, → → → + K

KITANA

fan throw

fan lift

air attack

Fan Slice: segure ← + P - Fan Throw: → → + P + K
Fan Lift - ← ← ← + P - Air Attack: → ← + P

FATALITY
I N H A L E

→ ← → + K

MILEENA

ground roll

teleport kick

sai throw

Ground Roll: ← ← ↓ + K - Teleport Kick: → → + K
Sai Throw (pode ser aéreo): Segure P por 3 s., solte P

LIU KANG

JAX

REPTILE

KOMBAT TOMB FATALITY

→ ← → + P | → ← → + P | → ← → + P

MOVIMENTOS ESPECIAIS

LIU KANG

flying kick

bike kick

fire ball

Flying Kick: → → + K - **Bike Kick:** segure K por 5s., solte K
Fireball (pode ser aéreo): → → + P - **Low Fireball:** ↓ ↘ → + P

FATALITY DRAGON

↓ → ← ← + K

JAX

gotcha grab

energy wave

back breaker

Earthquake: segure K por 3s., solte P - **Gotcha Grab:** → → + P
Multi Slam: P repetidamente enquanto arremessa o adversário
Energy Wave: → ↘ ↓ ↙ ← + K - **Back Breaker:** Block perto, no alto

FATALITY THROW EXPLODE

→ → + P **várias vezes, até o inimigo explodir**

REPTILE

slide

acid spit

power ball

Slide: segure ←, P + K - **Acid Spit:** → → + P
Power Ball: ← ←, P + K - **Invisibility:** Block, ↑ ↑ ↓ + P

FATALITY TONGUE

← ← ↓ + P

SHANG TSUNG

flaming skulls

double flaming skulls

triple flaming skulls

Flaming Skulls: ← ← + P - **Double Flaming Skulls:** ← ← → + P
Triple Flaming Skulls: ← ← → → + P

FATALITY LIFE FORCE

Segure Block, ↑ ↓ ↑ + K

Demais! Mortal Kombat II é um arraso também no Game Boy. Principalmente se comparado com o tradicional MK. Agora são oito lutadores, com direito a Fatalities e seqüências especiais no Kombat Tomb. Também os Babalities foram incluídos. Mas o principal é que a música é uma das melhores de todos os games para o portátil, e os cenários estão super detalhados. Quer mais? O cart surpreende também pela resposta dos comandos e a animação dos lutadores. E Tudo isso em apenas 2 Mega de memória. Ainda achou pouco? Então dá só uma sacada nos lances para mudar definitivamente de idéia!

Mortal Kombat II

Acclaim

Luta - 1 jogador

2 Mega

COMANDOS

K - Chute (botão A)

P - Soco (botão B)

Block - Defesa (Start)

Boss Shao Kahn

Kintaro também não aparece no cart, o que quer dizer que você responde diretamente ao mestre supremo de todos os mundos, Shao Kahn. Tudo bem, é só ficar ligado nos ataques dele, defendendo sempre. Quando ele der o seu "charge attack", defenda e contra-ataque em seguida. Com paciência, você acaba se tornando o mestre supremo.

FATALITIES KOMBAT TOMB

A versão para Game Boy traz ainda fatalities especiais para esse cenário. Você pode espetar seu inimigo no teto de Kombat Tomb.

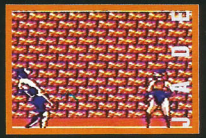
LUTADORES SECRETOS

Além dos oito lutadores, você pode enfrentar também Jade e Smoke. Não adianta procurar por Noob Saibot, o cara não aparece por aqui. O esquema é parecido com as versões arcade e 16 bits. Veja:

Para lutar com ele, é só ficar ligado na carinha de Dan Forden, um dos programadores do game, que pinta rapidinho na tela Kombat Tomb e grita "Toasty". Aperte rapidamente:

↓ + Start

Agora, é com você.



A galinha faz charminho para aparecer, mas se você detonar seus inimigos usando só chutes na luta que antecede a tela com a interrogação, ela deixa a timidez de lado e vem pra cima com tudo! Talvez fosse melhor deixar ela quieta...

TRANSFORMAÇÕES DE SHANG TSUNG

Reptile ↑ ↓ ↑ + K

Sub-Zero → ↓ → + K

Liu Kang ← → → + Block

Mileena segure P por 3s., solte P

Kitana Block, Block, Block

Scorpion Block, ↑ ↑

Jax ↓ → ← + P

O que falta?

O cart está um arraso, mas ninguém espera milagres. Afinal, são 2 Mega de memória. Nesta versão do torneio faltam Baraka, Johnny Cage, Kung Lao e Raiden. Também não tem o cenário Dead Pool, nem truques secretos como o Test Mode, do Mega, ou o Group Battle, do SNES. Os Friendships foram deixados de lado, já que os Babalities cumprem a função de amenizar a violência e são mais engraçados. E, finalmente, uma ausência sentida: Noob Saibot. Mesmo assim, o game preserva toda a emoção de MKII, e pode ser jogado em qualquer lugar!

Se Liga!!

Para detonar os babalities, você não pode usar o botão de soco no round que antecede a seqüência. Arrase a vítima só com chutes!

SUB-ZERO

SCORPION

KITANA

MILEENA

KOMBAT TOMB FATALITY

SUB-ZERO	SCORPION	KITANA	MILEENA
↓ → → + Block	↓ → → + Block	→ ↓ → + K	→ ↓ → + K

MOVIMENTOS ESPECIAIS

SUB-ZERO

Slide: segure ←, P + K - Freeze: ↓ ↘ → + P
Ground Freeze: ↓ ↙ ← + K

BABALITY ↓ ← ← + K

FATALITY DEEP FREEZE

→ → ↓ + K para congelar perto e → ↓ → → + P

SCORPION

Spear: ← ← + P ; Teleport Punch: ↓ ↙ ← + P
Air Throw: Segure Block perto do adversário, em cima

BABALITY ↓ ← ← + K

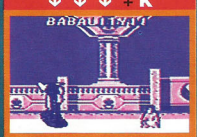
FATALITY F I R E

↑ ↑ + P

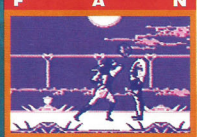
KITANA

Fan Slice: Segure ←, P - Fan Throw: → → + P + K
Fan Lift: ← ← ← + P - Air Attack: → ↘ ↓ ↙ ← + P

BABALITY ↓ ↓ ↓ + K



FATALITY F A N

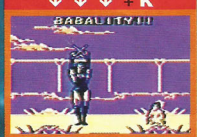


Block, Block, Block, K

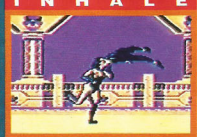
MILEENA

Ground Roll: ← ← ↓ + K - Teleport Kick: → → + K
Sai Throw: segure P por 3s., solte P

BABALITY ↓ ↓ ↓ + K



FATALITY I N H A L E



→ ← → + K

LIU KANG

JAX

REPTILE

KOMBAT TOMB FATALITY

← → → + P

Block ↑ ↑ ↓ + K

↓ → → + Block

LIU KANG

FATALITY DRAGON

↓ → ← ← + K

BABALITY

↓ ↓ → ← + K

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Flying Kick: → → + K - Fireball (pode ser aéreo): → → + P
Bike Kick: segure K por 5s., solte K - Low Fireball: ↓ ↘ → + P

JAX

FATALITY HEAD POP

Segure P, → → →, solte P

BABALITY

Block ↓ ↑ ↓ ↑ + K

Earthquake: segure K por 3s., solte K - Gotcha Grab: → → + K
Multi Slam: P repetidamente arremessando o inimigo
Energy Wave: → ↘ ↓ ↙ ← + K - Back Breaker: Block perto, no alto

REPTILE

FATALITY TONGUE

← ← ↓ + P

BABALITY

↓ ← ← + K

Slide: segure ←, P + K - Acid Spit: → → + P
Power Ball: ← ←, P + K - Invisibility: Block, ↑ ↑ ↓ + P

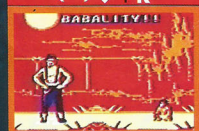
SHANG TSUNG

FATALITY LIFE FORCE

Segure Block, ↑ ↓ + K

BABALITY

← → ↓ + K



Flaming Skulls: ← ← + P - Double Flaming Skulls: ← ← → + P
Triple Flaming Skulls: ← ← → → + P

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES ESPECIAL

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editor de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Áilton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultor: Marcos Roberto de Lima Ioiô

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Arlovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdulack Filho

Ação Games Especial é uma publicação da Editora Azul S.A. Edição **72–E** dezembro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela ANER DINAP.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR

MULTI GAMES

GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games, mudou de nome para ficar ainda melhor

Os mais recentes lançamentos: Sega CD, Neo Geo, Jaguar,3DO e CD-ROM. E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.

Rua Serra do Japi, 859-Tatuapé
Tel.:(011) 941 9957-São Paulo-SP

(Antiga Progames Tatuapé)

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Atualidades

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
INTERVIEW: Entrevistas
BIZZ: Rock e Pop
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da Juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

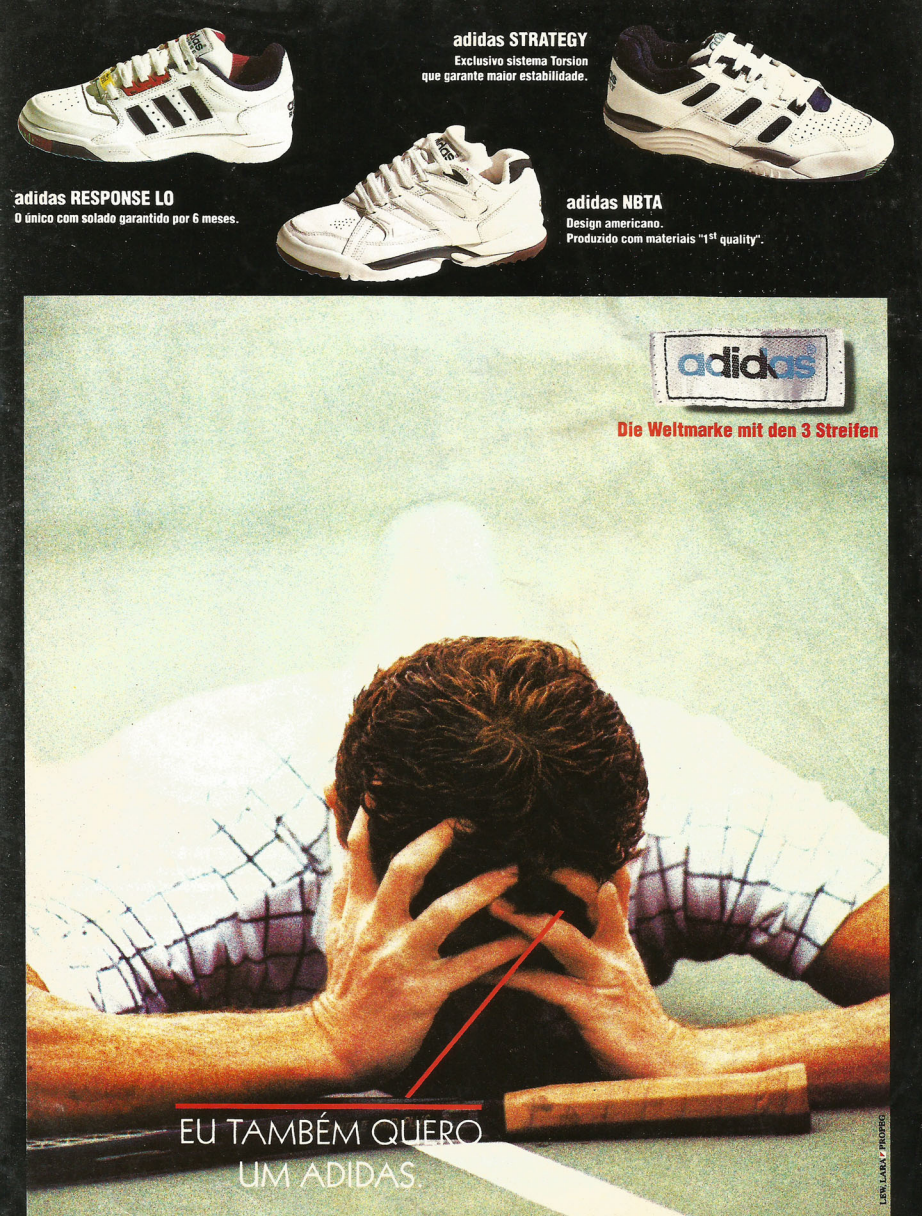
REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

NOSSOS ENDEREÇOS

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara,160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

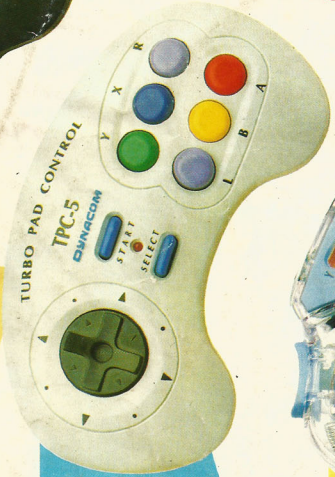

adidas STRATEGY
Exclusivo sistema Torsion
que garante maior estabilidade.
adidas RESPONSE LO
O único com solado garantido por 6 meses.
adidas NBTA
Design americano.
Produzido com materiais "1st quality".
adidas
Die Weltmarke mit den 3 Streifen
EU TAMBÉM QUERO
UM ADIDAS.
LEW, LARA / PROPEG

RETRO AVENGERS

ARME-SE PARA O KOMBAT

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Automático*** *independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.*
- ***Slow Motion*** *- reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *Dynavision e Handyvision - use TPC-1.*
- *Mega Drive* e Amiga Commodore* use TPC-2.*
- *Phantom System*, Hi-Top Game*, Turbo Game* - use TPC-3.*
- *Master System* e Atari* - use TPC-4.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis use TPC Superfighter.*



TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Total*** *para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.*
- ***Slow Motion*** *- os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *SuperNES* e Superfamicom* - use TPC-5.*
- *Action Set* e Nintendo* Americano (NES) - use TPC-6.*

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Programável*** *para cada botão.*
- ***Auto-Fire*** *programável para cada botão - disparo contínuo.*
- ***Slow Motion*** *e* ***Super Slow Motion.***
- ***Visão de Raio-X*** *você vê tudo o que acontece por dentro.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *SuperNES* e Superfamicom* - use Aqua Pad SNES.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis* - use Aqua Pad Mega.*

* marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a DYNACOM.

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de *Kombat*. Faça seus inimigos pedirem água!

DYNACOM

A Dynacom é fera

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

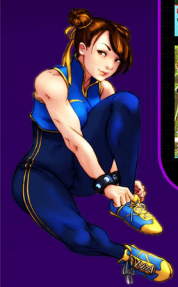
Digitalizado por: crimsonphoenix

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br